ЛИЧ

Престиж-класс для DnD 5

Юный принц прочитал слова, написанные на старинных листах пергамента вновь. На километры вокруг него ничего не было, кроме зловещих Крагальских гор Старого Турата. Он специально избрал это место для выполнения ритуала, ведь он находился именно там, где многие годы назад его предки совершали свои ужасающие церемонии.

В руке он держал голубоватый камень, который мерцал, как белый глаз дракона, в свете полной луны. Он был установлен на позолоченную серебряную подставку, сделанную в виде двойных дьявольских рогов переплетенных вместе и переходящих в шипастый хвост. Бесплотный голос нарушил тишину: «Доверься моим словам, дитя. Не медли - выпей зелье, пока кровь все еще течет в тебе.»

На протяжении многих веков империя Баэля Турата была близка к краху, переживая непрерывную череду кризисов. Не раз имперские летописи писали о кровопролитии, которое распространилось по всей империи, о том, как благородные дома посылали легионы солдат и дьяволов, чтобы заставить противников преклонить колени.И эта ночь должна была положить конец беспрестанной череде кровавых сражений.

Закрыв глаза юный принц схватил стеклянный флакон, который был наполнен отвратительным отваром. Поднеся его к лицу юноша поморщился от запаха, который содержащего в себе саму квинтесенцию Смерти. Принц влил жидкость в пересохшее горло и она стала спускаться вниз, огнем пронзая внутренности.

Вскоре все мышцы принца застыли и жизнь начала медленно вытекать из него. Он знал, что вскоре в империи наступит долгожданный мир. Навсегда.

Личи не появляются просто так. Те, кто становятся ими имеют на то веские причины. Одних снедает жажда знаний, столь великих, что для их постижения недостаточно одной жизни; другие хотят стать нежитью для овладения могуществом, делающим из них жутких правителей; и наконец, кто-то хочет расширить свое мастерство и достигнуть новых высот в тайных искусствах.

Заклинатели, стремящиеся стать личами, обычно являются просвещенными и маниакальными личностями. И это не удивительно, ведь становление личом - это

Ограненный драгоценный камень, окружённый полосами из тончайших металлов; драгоценный и позолоченный, маленькая, но идеальная коробка, изготовленная из тончайшей слоновой кости или платины; кольцо, наделённое силой прикосновения к опьяняющим объятиям самой магии; ожерелье из костяшек пальцев, которые поют голосами смерти, взятые из останков человека, умершего не своей смертью, и срубленные заклинаниями - это станет твоей филактерией. Сожги опал, смешай его с мелко порубленным свежим корнем мандрагоры, и настойку паслена и пятнистого болиголова в полночь ночью перед полнолунием. Делай это непрерывно в течение шести часов. По завершении этого, ты должен забрать своё творение, свою новую священную реликвию, чудесное сокровище, и ты должен положить его на чёрный стол.
В непоколебимом свете полнолуния, точно в час ведьмовства, пожертвуй тем, кто будет вашим божественным ключом, астральными воротами в вечное царство за пределами всего сущего.
Смерть протянет к вам свои леденящие объятия и ты пронзишь сердце избранного серебряным лезвием, и прольёшь его жизнь в стеклянную пробирку ранее очищенную застойной водой из безжизненного болота.
Ты, будущий лич, должен действовать с большой поспешностью. взять оставшуюся сладкую настойку паслёна и пятнистого болиголова вылить в стеклянный флакон. Ты должен сосредоточить все свои тайные силы, чтобы благословить этот всегоудивительный эликсир. Теперь без колебаний, великий маг, впитай дьявольскую жидкость. Ты заснёшь смертным сном, но проснёшься сильнее, чем когда-либо.был.

- неизвестный лич подробно описывающий ритуал становления личом своему аколиту.

самый тщательно охраняемый секрет для любого измерения. Зачастую такие маги заключают пакт с дьяволом, демоническим лордом или доброжелательно настроенным личем, чтобы узнать все тонкости процесса обращения. Прочие же совершают рискованные экспедиции в опасные гробницы и заброшенные библиотеки, в надежде найти документы, описывающие проведение ритуала.

Таинственный ритуал, превращающий кого-то в лича почти так же стар, как и сами тайные искусства. Ниже приведен отрывок древней рукописи, найденной в гробнице под холмами Умберширских топей.

"У личей не существует двух одинаковых филактерий. Филактерия - это обычно богато украшенная резная шкатулка, внутри которой находится пергамент, покрытый таинственными письменами; либо филактерия может быть кольцом богато украшенным драгоценностями и инфернальними узорами; филактерия лича может быть даже позолоченным черепом врага, украшенным камнями оникса ".

ДОБРЫЙ ЛИЧ

Вы можете пожелать стать добрым личом. Существует множество вариаций ритуала превращения в него. Один из вариантов проведения ритуала без жертвоприношения - персонаж игрока может быть перевоплощен в волшебном святилище, построенном на мощном магическом источнике. Другой вариант - персонаж может посвятить себя защите других, принеся магическую присягу. Мастер принимает решение, является ваш ритуал добрым или злым.

Филактерия необходима для проведения ритуала перевоплощения в лича. Для её создания необходимо жертвоприношение разумного гуманоида и использование его крови в Эликсире Трансформации, также называемом эликсиром дефилирования. Это зелье убивает выпившего, позволяя ему перенести свою душу в филактерию и делая его личем.

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы взять этот престиж-класс вы должны соответствовать следующим условиям (в дополнение к предварительным условиям мультикласса для вашего существующего класса):

- **Телосложение 13.** Ваше тело должно быть сильным, чтобы укрепиться против тёмных превращений, происходящих при перевоплощении в лича
- **Интеллект 13.** Тайные силы личей требуют от вас достаточного таланта, чтобы вы могли управлять или и творить заклинания.
- **Должны быть живым.** Личом не может стать конструкт (в том числе живой конструкт) или тот, кто и так уже является нежитью.
- **Ячейки заклинания 5 уровня.** Личи высококвалифицированные специалисты тайной магии или даже являются мастерами в ней. Вы должны обладать хотя бы одной ячейкой 5 уровня, прежде чем вы сможете получать уровни в престиж-классе Лич.

• **10 уровень персонажа.** Личи окружены мощной духовной энергией, которой они повелевают. Вы должны достичь не менее, чем 10-го уровня, прежде чем вы сможете получать уровни в престиж-классе Лич.

• **Таинственный ритуал.** Вы должны отправиться в древнее подземелье или заброшенный склеп и найти там древние знания, позволяющие вам провести ритуал обращения в лича. Также вы можете стать учеником заинтересованного в этом лича, который, получив от вас достаточную плату, проведет с вами ритуал перевоплощения. Вы не можете получить больше уровней в данном престиж-классе, чем имеет ваш учитель.

ЛИЧ

Уровень	Умения	Ячейки заклинаний на уровень 1	2	3
1	Жнец душ, Филактерия, Ритуал лича	2	—	—
2	Парализующее прикосновение, Стойкость нежити	3	—	—
3	Аура отчанияния, Пугающий взгляд	4	2	—
4	Магия филактрии	4	3	—
5	Аура смерти, Повелитель нежити	4	3	2

Классовые особенности

Будучи личом Вы получаете следующие классовые особенности:

Хиты:

Кость хитов: 1к8 за уровень лича.
Хиты за уровень: 1к8 (5) + модификатор Телосложения на каждый уровень лича.

Умения

Спасброски: нет
Навыки: нет

СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Личи одни из самых могущественных магических существ во всех измерениях. Они обладают мастерским знанием заклинаний и используют их для сокрушения своих врагов.

ГРИМУАР

На 1 уровне ваша книга заклинаний содержит шесть любых заклинаний 1 круга из списка волшебника, по вашему выбору.

ПОДГОТОВКА И СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

В таблице лича показано сколько ячеек заклинаний у вас есть. Для использования заклинания вы должны потратить ячейку заклинания того же уровня или выше. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки заклинаний после продолжительного отдыха. Вам доступны для изучения все заклинания из списка Волшебника. Выберите количество заклинаний, равное вашему модификатору заклинательной характеристики (см. след. раздел) + ваш уровень в классе лича (минимум одно).

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ЗАКЛИНАНИЙ

Ваша способность колдовать определяется классом, в котором вы можете творить заклинания 5 уровня. Когда вы берёте престиж-класс Лич, выберите Интеллект, Мудрость или Харизму. Отныне она является вашей основной характеристикой для заклинаний лича и поменять её впоследствии нельзя.

Сл спасброска заклинаний = 8 + бонус мастерства + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы
Модификатор броска атаки заклинаний = бонус мастерства + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы

РИТУАЛЬНОЕ КОЛДОВСТВО

Вы можете использовать ритуалы из списка заклинаний волшебника, если они имеются в вашей книге заклинаний. Вам не нужно подготавливать ритуалы заранее.

ФОКУСИРОВКА ЗАКЛИНАНИЯ

Вы можете использовать фокусировку волшебника или свою филактерию.

РИТУАЛ ЛИЧА

На 1 уровне вы провели ритуал, необходимый для выхода из смертной оболочки и становления личом. Теперь вы нежить. Все заклинания и эффекты, которые применимы к существам нежити, применимы и к вам, и заклинания, которые не могут повлиять на нежить, не влияют на вас. Вам не нужно дышать, вы не можете задохнуться и не стареете.

Вы получаете сопротивление некротическому урону; иммунитет к яду; невосприимчивы к болезням, состояниям истощения и отравления. Вы получаете преимущество на все спасброски от эффектов действующих против нежити.

Вы получаете тёмное зрение на 60 футов или, если вы уже обладали темным зрением, увеличиваете его радиус на 60 футов.

Вам необходимо создать филактерию прежде, чем вы проведете ритуал по превращению в лича, чтобы получить все способности класса.

ФИЛАКТЕРИЯ

Филактерия - это специальный предмет, который хранит и защищает душу лича. Для его создания необходимо 10 дней и 8000 золотых. В эту стоимость входят драгоценные камни и металлы для украшения, ладан, алхимические реагенты, необходимые для филактерия, а так же зелье трансформации. После проведения ритуала обращения ваше тело умирает и обращается в прах, на который нельзя применить заклинание воскрешения или аналогичные заклинания.

После этого вы возникаете как лич в 10 футах от своей филактерии. Филактерия может выглядеть как резной ящик, украшенный драгоценностями, большой драгоценный камень и пульсирующими рунами или любое другое сокровище, которым лич сможет наслаждаться в течении вечности. Ритуал лича требует, чтобы вы пожертвовали разумным гуманоидом, однако могуты быть и другие способы провести ритуал (см. Добрый лич выше). Вы не можете перемещаться между планами, так как ваша душа неразрывно связана с филактерией.

Если ваши хиты были уменьшены до 0 и вы умерли, то тело лича разрушается в прах, но вы восстанавливаетесь через 1к10 дней рядом с вашей филактерией. **Филактерия - маленький талисман, имеющий 40 хитов, иммунитет к яду и психическому урону, а также сопротивление к колющему, рубящему и дробящему немагическому урону, кроме оружия сделанного из адамантина.** Лич может использовать заклинания
сокрытия (например, *Необнаружение* или *Ложную ауру Нистула*). Вы должны хорошо знать такие заклинания, чтобы использовать их. Высококлассное использование поможет вам навечно продлить время действия заклинания.

Вы всегда знаете местоположение своей филактерии и почувствуете, если она в опасности. Личи очень осторожны и могут действием начать смотреть через своюб филактерию, при этом получая слепое зрение на 10 футов от своей филактерии на срок до 1 минуты. В это время тело лича полностью недееспособно и не может ничего чувствовать. Единственным доступным действием является прекращение слежения через филактерию.

Если филактерия была разрушена, то лич ошеломлен на 1к4 раундов, а так же получает весь остаточный урон, нанесенный филактерии.

Лич без филактерии находится в большой опасности и каждый день приближает его к смерти. Без своего талисмана лич способен прожить количествор дней, равное **модификатору заклинательной характеристики (минимум 1) + бонусу мастерства + уровню престиж-класса лича.** После этого лич обращается в пыль или деградирует до демилича (на усмотрение Мастера).

Для восстановления филактерии вам необходимо потратить **5 - уровень престиж-класса лича дней (минимум 1) и 8000 золотых.** В отличии от ритуала перевоплощения вам не нужно ждать фазы полной луны для восстановления филактерии.

ЖНЕЦ ДУШ

Закончив ритуал перевоплощения и прочитав древние манускрипты вы узнаете, как манипулировать чужими душами. Начиная с 1 уровня, опустив здоровье существа до нуля, вы можете бонусным

действием захватить часть его души. Эта частичка жизненной силы существа может быть использована для увеличения вашей магической силы. В своем филактерии вы можете хранить фрагменты душ, количеством равные вашему модификатору заклинательной характеристики + уровень престиж-класса лича.

В свой ход действием или бонусным действием вы можете потратить несколько частичек душ, чтобы восстановить себе соответствующую ячейку заклинаний. Например, потратив 3 осколка души, вы немедленно восстанавливаете себе ячейку 3 круга. Вы можете восстановить каждый уровень ячейки только раз, до наступления продолжительного отдыха.

Если ваша филактерия уничтожена, то вы теряете все фрагменты душ, хранимые в ней. Вы всё ещё можете похищать чужие души, однако вы должны использовать их в тот же раунд, что получили, иначе душа испарится и пропадёт. Начиная с 4 уровня ваша способность манипулировать душами усиливается и вам больше не нужна филактерия для их использования. Также теперь вы можете накапливать в 2 раза больше душ, чем раньше.

ПОГЛОЩЕНИЕ И ПОМОЩЬ ДЛЯ ЛИЧА

Периодически личи должны кормить свои филактерии фрагментами душ. В Книге Мастера лич должен использовать заклинание лишения свободы на жертву, чтобы накормить её душой свою филактерию. Однако для облегчения жизни престиж-класса эта особенность лича была убрана.

Классовая способность Жнец Душ необходима для использования душ умерших. Добрые личи могут похищать души только злых существ и монстров. Однако, каждый раз во время длительного отдыха вы должны скормить фрагмент души своей филактерии.

ПАРАЛИЗУЮЩЕЕ КАСАНИЕ

Начиная со 2 уровня вы можете действием коснуться существа в радиусе 5 футов от вас, чтобы попытаться уничтожить его тело при помощи тёмной энергии. Потратьте фрагмент души для совершения рукопашной атаки заклинанием и нанесите 3к10 урона холодом. Затем цель обязана сделать спасбросок Телосложения от вашего заклинания. В случае провала существо будет парализовано на количество раундов, равное вашему модификатору заклинательной характеристики (минимум 1). Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода.

На 17-ом уровне персонажа урон увеличивается до 4к10.

СТОЙКОСТЬ НЕЖИТИ

На 2-м уровне ваше тело лича становится сильнее. Действием вы можете потратить фрагмент души, чтобы активировать один из следующих эффектов на свой выбор. Одновременно на вас может быть не больше одного эффекта. При наложении нового предыдущий эффект немедленно заканчивается.

Доспехи нежити. Вы получаете иммунитет к некротическому урону и ваш максимум жизни нельзя уменьшить в течении минуты.

Могильный холод. Все существа в пределах 30 футов от вас должны совершить спасбросок по Телосложению. При провале они считаются опутанными до конца своего следующего хода.

Бессмертная выносливость. Вы получаете сопротивление урона от холода и молнии в течение 1 минуты.

Уплотнение. Ваш КД становится 14 + ваш модификатор Ловкости на 1 минуту.

Страж души. Вы бросаете с преимуществом все спасброски от магии по Интеллекту, Мудрости и Харизме в течении минуты.

Невозмутимый. Вы невосприимчивы к эффектам действующим на нежить в течении часа.

Зимний шторм. Все существа в пределах 30 футов должны совершить спасбросок по Силе. В случае провала вы отталкиваете их от себя на 5 футов.

АУРА ОТЧАЯНИЯ

Начиная с 3-го уровня ваше магическое присутствие давит на ваших врагов, подрывая их волю. Все враги в 30 футах вокруг вас кидают спасброски от страха с помехой.

ПУГАЮЩИЙ ВЗГЛЯД

На 3-ем уровне как часть магической атаки вы можете потратить фрагмент души, чтобы заставить цель совершить спасбросок по Мудрости. При провале цель оказывается испуганной вами на 1

минуту. Пока существо испуганно и начинает свой ход в пределах 30 футов от вас оно должно совершать действие Рывок и удаляться от вас по максимально безопасному пути.

В конце каждого своего хода цель может повторить спасбросок, чтобы избавиться от эффекта страха. В случае успеха или окончания действия страха цель невосприимчива к Пугающему Взгляду на следующие 24 часа.

Если заклинание действует сразу на несколько целей, то вам необходимо тратить по 1 фрагменту на каждую цель, на которую вы хотите распространить эффект Пугающего Взгляда. Вы должны быть в состоянии видеть цель, а цель должна видеть вас.

МАГИЯ ФИЛАКТЕРИИ

Вы вложили много мощной магии в свою филактерию, которая сохраняет и оберегает вашу душу. Вы знаете как использовать эту магию для того, чтобы подпитывать себя, становясь сильнее, могущественнее и величественнее.

На 4 уровне, оканчивая длительный отдых, вы можете увеличить одну свою характеристику на 2 или две на 1, до конца следующего длительного отдыха. После следующего длительного отдыха вы можете перераспределить эти характеристики или оставить их как есть. Как обычно, вы не можете увеличить значение характеристики выше 20.

Для использования данной способности вам необходимо иметь филактерию. Если она была уничтожена вы тут же теряете полученные от этой способности характеристики и не сможете вернуть их, пока не восстановите свою филактерию.

АУРА СМЕРТИ

Начиная с 5-го уровня, ваше тело так переполняется тёмной энергией, что она начинает окружать вас, вытягивая жизненные силы из близлежащих существ. Все враждебные существа в радиусе 10 футов не могут восстанавливать хиты.

ПОВЕЛИТЕЛЬ НЕЖИТИ

Как очень мощный лич, являющийся одним из самых сильных видов нежити вы получаете способность лучше управлять более слабой нежитью. Начиная с 5-го уровня вся нежить под вашим контролем, оживлённая при помощи заклинаний, становится сильнее. Этот эффект распространяется на всех существ, созданных при помощи одиночного заклинания.

Если вы ещё не изучили *восставший труп* или *создание нежити* ранее, вы добавляете их в свою книгу заклинаний или получаете их, как только сможете изучить (будете владеть ячейкой заклинания того же уровня). У вас всегда подготовленны эти заклинания и они не учитываются в количестве заклинаний, которые вы можете подготавливать ежедневно.

Вы должны провести ритуал продолжительностью 8 часов, в течении которого вы тратите один фрагмент души, чтобы создать связь со своими слугами и даровать им часть силы своего талисмана. Вы должны оставаться в непосредственной близости от своих слуг на протяжении всего ритуала. Ритуал

можно совершить во время длительного отдыха. Теперь ваши слуги остаются под ментальным контролем постоянно и больше не требуют повторения заклинания каждые 24 часа для поддержания контроля над ними.

Поднятая таким образом нежить полностью лояльна и подчинена вам. Её мировоззрение изменяется в соответствии с вашим. Кроме того ваши слуги могут перенять некоторые манеры и причуды, которые у вас есть.

Ритуал делает ваших слуг более разумными. Добавьте свой модификатор заклинательной характеристики к их Интеллекту. Теперь ваши подчиненные понимают более сложные команды, такие как "Следуй за эльфом в синем плаще" или "Сходи в библиотеку и принеси книгу". Так же слуга может общаться с вами на одном языке, выбранном в начале ритуала.

Слуги будут выполнять ваши команды в меру своих возможностей. Без ваших приказов они будут бездействовать. В свой ход вы можете бонусным действием отдать мысленную команду в радиусе 120 футов, чтобы они Атаковали, Помогали, Отступали, Уклонялись.

Так же обладая более развитым интеллектом ваши подопечные заимствуют часть вашей магической стойкости. Они получают преимущество при спасброске против эффектов, действующих на нежить, если только у них уже нет преимущества.

Варианты: Прочность лича и Логово

Так как лич, являясь нежитью, не может лечиться от обычных зелий или заклинаний исцеления, Мастер может также добавить ему дополнительную особенность: Прочность лича, дающую сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону от немагического ружия.

Кроме того, с одобрения Мастера, лич может соорудить себе логово, подобно тому, что описано в Бестиарии (с. 194) потратив 35 000 золотых и 200 дней на его сооружение и наложение чар.

Перевод - Вадим
Вёрстка - Айвендил
21.05.2018